NUS-P-NKTP-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

MARIO KART 64™

NINTENDO 64

Thank you for selecting the MARIO KART 64™ Game Pak for the Nintendo®64 System.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO KART 64™ pour le système de jeu Nintendo®64.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.

OBS: LÄS NOGA IGENOM HÄFTET "KONSUMENT-INFORMATION OCH SKÖTSELANVISNINGAR" INNAN DU ANVÄNDER DITT NINTENDO64 TV-SPEL.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU CONSOLA NINTENDO O CARTUCHO.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FORBRUGERVEJEDNING OG HÆFTET OM FORHOLDSREGLER, INDEN DU TAGER DIT NINTENDO® SYSTEM, SPILLE-KASSETTE ELLER TILBEHØR I BRUG.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

ATTENZIONE: LEGGERE ATTENTAMENTE IL MANUALE DI ISTRUZIONI E LE AVVERTENZE PER L'UTENTE INCLUSI PRIMA DI USARE IL NINTENDO®64, LE CASSETTE DI GIOCO O GLI ACCESSORI. QUESTO MANUALE CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA.

HUOMIO: LUE MYÖS KULUTTAJILLE TARKOITETTU TIETO-JA HOITO-OHJEVIHKO HUOLELLISESTI, ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO®-KESKUSYKSIKKÖÄSI TAI PELIKASETTEJASI.

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

PLEASE READ THIS INSTRUCTION BOOKLET THOROUGHLY TO ENSURE MAXIMUM ENJOYMENT OF YOUR NEW GAME. THEN SAVE THIS BOOK FOR FUTURE REFERENCE.

WIR SCHLAGEN VOR, DASS DU DIR DIESE SPIELANLEITUNG GRÜNDLICH DURCHLIEST, DAMIT DU AN DEINEM NEUEN SPIEL VIEL FREUDE HAST. HEBE DIR DIESES HEFT FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN GUT AUF.

NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI AVANT DE COMMENCER À JOUER AFIN DE PROFITER PLEINEMENT DE VOTRE NOUVEAU JEU! GARDEZ ENSUITE LE MANUEL POUR VOUS Y RÉFÉRER PLUS TARD.

LEES DEZE HANDLEIDING GOED DOOR OM ZOVEEL MOGELIJK PLEZIER VAN DIT SPEL TE HEBBEN EN BEWAAR HEM OOK OM ER LATER IETS IN OP TE ZOEKEN.

POR FAVOR, LEE DETENIDAMENTE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU NUEVO JUEGO. GUARDA ESTE MANUAL PARA FUTURAS CONSULTAS.

LEGGI ATTENTAMENTE QUESTO MANUALE DI ISTRUZIONI PER POTER TRARRE IL MASSIMO DIVERTIMENTO DAL TUO NUOVO GIOCO. SUCCESSIVAMENTE CONSERVALO PER CONSULTAZIONI FUTURE.

LÄS NOGA IGENOM INSTRUKTIONERNA INNAN DU BÖRJAR SPELA OCH SPARA HÄFTET FÖR FRAMTIDA BRUK.

LÆS VENLIGST DEN MEDFØLGENDE FOLDER FOR AT SIKRE DIG, AT DU BEHANDLER DIT NYE SPIL KORREKT. GEM FOLDEREN TIL SENERE BRUG.

LUE NÄMÄ KÄYTTÖOHJEET HUOLELLISESTI, NIIN NAUTIT PELISTÄSI VARMASTI. SÄÄSTÄ VIHKONEN VASTAISUUDEN VARALLE.

[0901/EU6/N64]

, TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. / , TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
DONKEY KONG 3-D MODEL PROVIDED COURTESY OF RARE U.K. / MODELE 3D DE DONKEY KONG FOURNI PAR RARE U.K.
© 1997, 1999 NINTENDO

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4

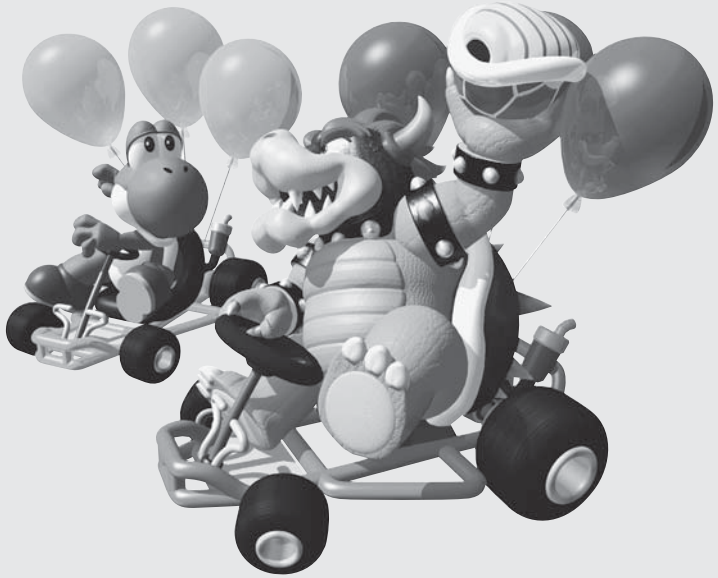
Deutsch 24

Français 44

Nederlandse 64

Español 84

Italiano 102



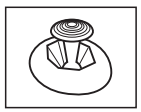
[0801/Z4/NFR/N64]

LA MANETTE DE JEU NINTENDO®64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.

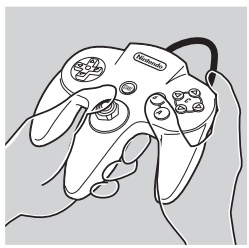


Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne la mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-92-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

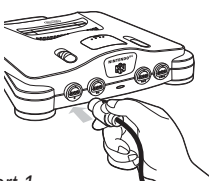


En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette au port n°1, situé à l'avant de la console.

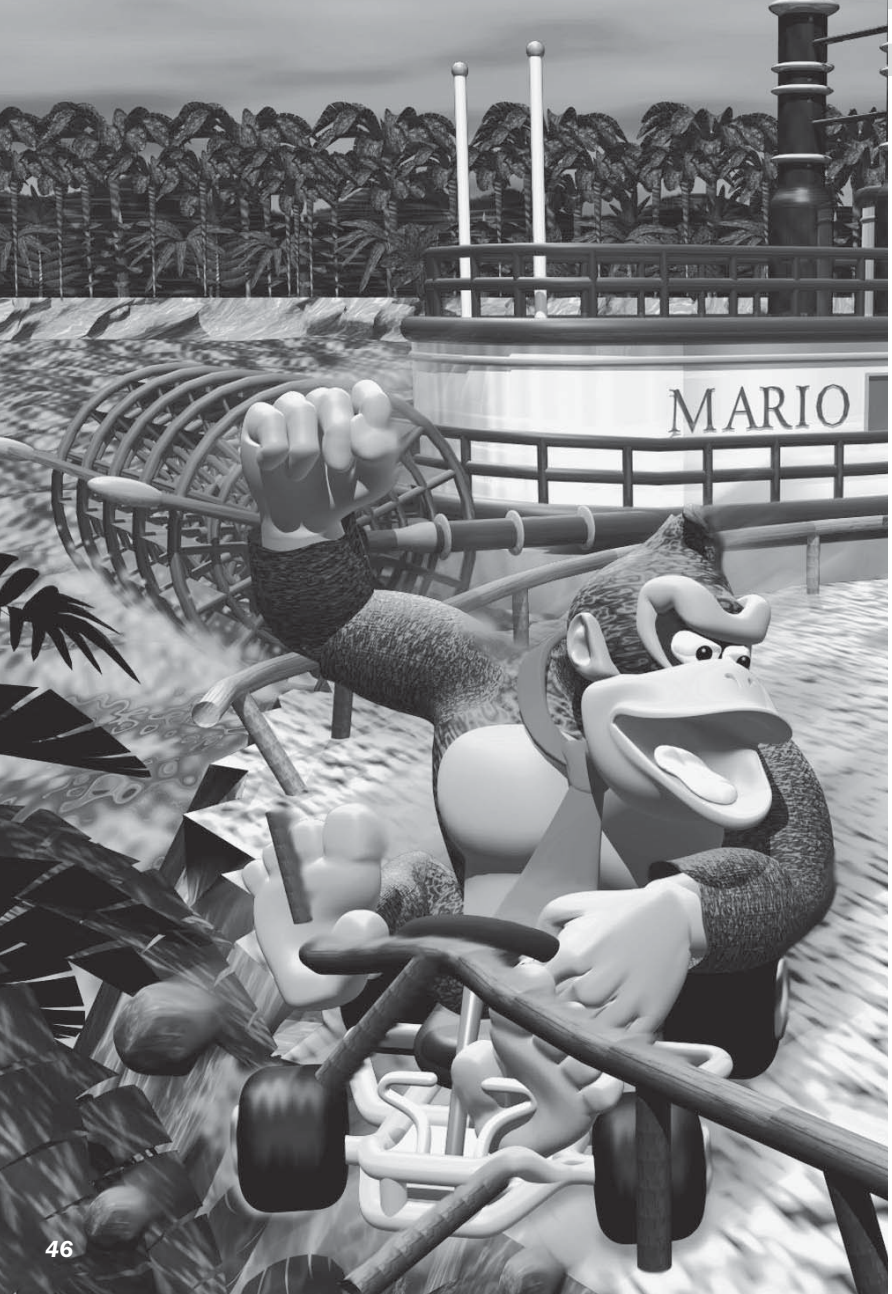
Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



Vous pouvez jouer à ce jeu jusqu'à 4 joueurs en même temps. Pour cela, branchez autant de manettes que de joueurs à partir du port 1.

Sommaire

1. Avant de commencer 47
2. Coupes & parcours 49
3. Manipulations 50
4. Bonus 52
5. Ecran de jeu 53
6. Modes de jeu
Mario Grand Prix 53
Mode Vs 54
Mode Battle 55
Mode Time Trial 56
7. Cartouche de sauvegarde 56
Sauvegarder et Charger 56
Statisiques 58
8. Options 59



1. Avant de commencer

Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre console Nintendo[64] et mettez sous tension (assurez-vous de ne pas toucher le Stick multidirectionnel). Lorsque la démonstration commence, appuyez sur Start pour accéder à l'écran titre. Appuyez à nouveau sur Start et l'écran de sélection apparaîtra.

1. Combien de joueurs?

Utiliser le Stick multidirectionnel pour faire votre choix et appuyez sur A pour valider. Si vous sélectionnez un mode de jeu à plusieurs joueurs, assurez-vous d'avoir connecté le nombre de manettes correspondant.

2. Quel mode de jeu?

Sélectionnez ensuite le mode de jeu auquel vous voulez jouer. Certains modes nécessitent un nombre précis de joueurs.

		1P	2P	3P	4P
MARIO GP	Une série de plusieurs courses opposeront huit concurrents. Les personnages qui n'auront pas été sélectionnés par un joueur seront contrôlés par l'ordinateur.	○	○	×	×
MODE VS	Jouez à deux, trois ou même quatre joueurs en même temps!!!	×	○	○	○
MODE BATTLE	Essayez de crever les ballons de vos adversaires! Des parcours spéciaux vous seront proposés.	×	○	○	○
MODE TIME TRIAL	Seul contre la montre! Choisissez un parcours, faites trois tours et inscrivez vos records dans la cartouche de sauvegarde.	○	×	×	×

Pour de plus amples informations concernant les différents modes, voir le chapitre «Modes de jeu».
A l'écran de sélection du mode, utilisez le Stick ou la manette multidirectionnelle pour faire votre choix, appuyez ensuite sur A pour valider ou sur B pour revenir en arrière.

3. Quelle catégorie?

Lorsque vous sélectionnez le mode Mario GP ou Vs, vous devez choisir la catégorie de votre kart. Il en existe trois: 50 cc, 100 cc et 150 cc. Plus la catégorie sera élevée, plus les karts seront rapides et plus ils seront difficiles à manoeuvrer.

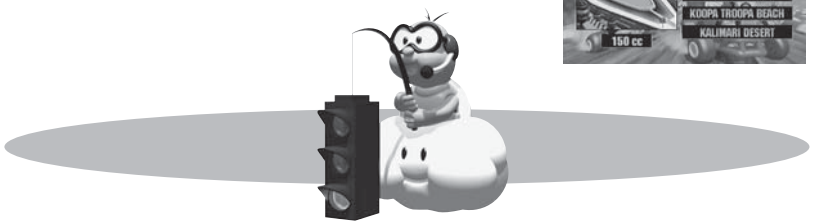
Une fois tous les paramètres sélectionnés, «OK?» apparaîtra en bas à droite de l'écran. Appuyez sur A pour confirmer.

4. Quel personnage?

Lorsque l'écran de sélection du personnage apparaît, choisissez un personnage avec lequel vous désirez courir. Huit personnages vous sont proposés, ils possèdent chacun leurs avantages et leurs inconvénients.

5. Quel parcours?

Enfin, choisissez un parcours parmi les 20 proposés (16 en mode GP et Vs, et 4 en mode Battle). Les parcours varieront en fonction du mode de jeu sélectionné.



Mushroom Cup

Luigi Raceway

Moo Moo Farm

Koopa Troopa Beach

Kalimari Desert

Flower Cup

Toad's Turnpike

Frappe Snowland

Choco Mountain

Mario Raceway

Star Cup

Wario Stadium

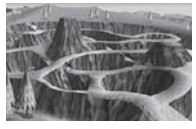
Sherbet Land

Royal Raceway

Bowser's Castle

Special Cup

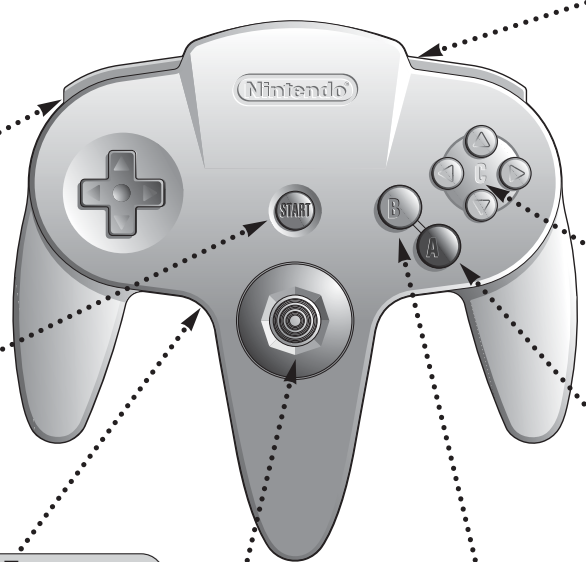
DK's Jungle Parkway


Yoshi Valley

Banshee Boardwalk

Rainbow Road

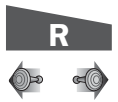
3. Manipulations



Bouton R

Déraper

Utilisez cette technique pour ne pas perdre de vitesse lors des virages.



Maintenez R et manoeuvrez le Stick multidirectionnel pour faire déraper votre kart dans la direction désirée.

Bouton L

Pendant la partie, appuyez sur ce bouton pour régler le volume de la musique.

Boutons C

Changer d'angle de vue

Angle standard

Caméra éloignée

Non utilisé

Affichage des options

Appuyez sur C➤ pour afficher les différentes options de chaque mode.

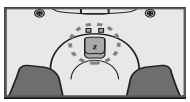
Utiliser un bonus

Même utilisation que le bouton Z.

START

Pause

Bouton Z



Utiliser un bonus.

Bouton B

Freiner

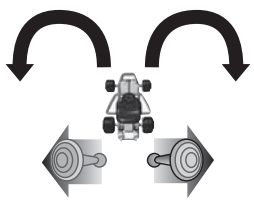
Bouton A

Accélérer

Pour faire un super départ, appuyez sur A juste avant que le feu bleu ne s'allume.

Stick multidirectionnel

Manœuvrer



Plus vous inclinerez le Stick, plus votre virage sera serré.

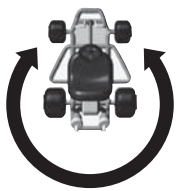
Lorsque votre kart est immobile...

Marche arrière

B +

Pivoter

B A +



4. Bonus

Lorsque vous traverserez une boîte à bonus, une fenêtre à bonus apparaîtra en haut de l'écran. Un jackpot se mettre en marche à la fin duquel un bonus vous sera proposé. Grâce à certains bonus vous pourrez facilement reprendre la tête de la course et ainsi remporter la victoire.

Champignon×
Il vous donne une dose de turbo.

Trois champignons×
Trois doses de turbo à utiliser à n'importe quel moment.

Super champignon×
Une multitude de turbos à utiliser pendant un temps limité.

Super étoile
Pendant un temps limité, vous deviendrez invincible et vous pourrez en plus renverser les autres concurrents!

Eclair×
Grâce à ce bonus vous attaquerez tous vos concurrents en même temps: ils rétréciront, ralentiront et pourront être écrasés très facilement.

Boo
Lorsqu'un autre joueur possède un bonus, utilisez Boo pour le voler. En l'utilisant vous deviendrez invisible aux yeux de vos adversaires et vous pourrez traverser sans danger les bananes et les carapaces.

Carapace verte
Lorsqu'elle est lancée, cette carapace part en ligne droite. Si vous touchez un concurrent avec une carapace, il sera renversé.

Carapace rouge
A l'inverse des carapaces vertes, cette carapace suit votre adversaire, augmentant ainsi vos chances de le renverser.

Trois carapaces vertes*
Ce bonus vous donne trois tirs de carapaces vertes et vous protégera aussi des bananes.

Trois carapaces rouges×*
Ces trois carapaces tournent autour de votre véhicule, le protégeant contre vos adversaires.

Carapace pointue×
Cette carapace poursuivra le concurrent en tête de la course. Si d'autres karts se trouvent sur son passage, attention les dents!

Fausse boîte à bonus
Cette bombe a l'apparence d'une boîte à bonus, sachez la poser sur le parcours astucieusement...

Banane
Touchez une banane et vous glisserez. Elles sont très dangereuses dans les virages.

Régime de bananes*
Cinq bananes seront accrochées à votre kart, et vous pourrez les déposer une à une sur le parcours.

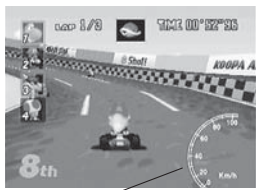
Les bonus marqués d'une * peuvent être utilisés plusieurs fois. Appuyez sur Z à chaque fois que vous désirez utiliser un bonus.
Les bonus marqués d'un × ne sont pas disponibles en mode Battle.

5. L'écran de jeu

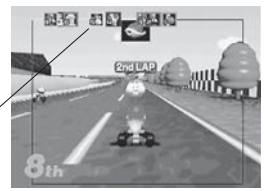
Pendant la partie, appuyez sur le bouton C ➤ pour afficher les différentes options.

Type A

Type B



Type C



6. Modes de jeu

Mario Grand Prix

Vous aurez accès à quatre courses pour chaque coupe du Grand Prix Mario. Défiez sept autres concurrents et méfiez-vous de leurs attaques! Grâce à de puissants bonus, ils feront tout pour terminer en première position...

Positions

Si vous terminez la course au moins à la quatrième position, vous recevrez des points et vous aurez accès à la course suivante. Si vous ne faites pas mieux que la cinquième place, un menu apparaîtra. Sélectionnez «RETRY» pour recommencer.
Lorsque vous jouez en mode 2 joueurs, vous accéderez à la course suivante si l'un des deux joueurs arrive au moins en quatrième position.

Trophées & points

A la fin de chaque course le premier gagnera 9 points, le deuxième gagnera 6 points, le troisième gagnera 3 points et le quatrième gagnera 1 point. Une fois toutes les courses d'une coupe terminées, un trophée sera remis au joueur ayant gagné le plus de points. Le premier du championnat recevra l'or, le deuxième l'argent et le troisième le bronze. Les trophées seront automatiquement enregistrés dans la cartouche de sauvegarde et affichés à l'écran de sélection des parcours.

Ecran de pause

Pendant une course, si vous sélectionnez «QUIT» sur l'écran de pause, vous retournerez à l'écran de sélection. Les temps en mode Mario GP ne seront pas enregistrés dans la cartouche de sauvegarde.

Mode Vs

Deux, trois ou quatre joueurs peuvent jouer en même temps grâce au mode Vs. Après avoir sélectionné un personnage et une course, chaque joueur joue sur son propre écran. Il vous est néanmoins conseillé de regarder l'écran de vos adversaires afin de vous préparer à leurs attaques!

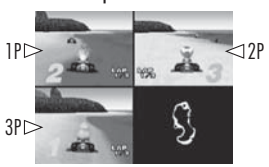
Sélection d'une course

Sélectionnez votre course favorite parmi les seize disponibles en mode Mario GP.

L'écran de jeu

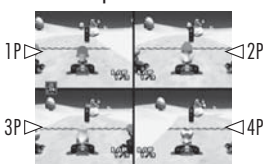
L'écran de jeu est identique à celui du mode Mario GP, cependant l'option du temps n'apparaît pas.

Mode à 3 joueurs



Vous pouvez activer ou désactiver l'option «position des coureurs» en appuyant sur C➤. Le radar sera affiché en bas à droite de l'écran.

Mode à 4 joueurs



Appuyez sur C➤ pour activer soit l'option «position des coureurs», soit celle du radar.

Victoire/Défaite

Une fois la course terminée, l'écran des scores apparaîtra, vous indiquant les points de chaque joueur. En mode 3 ou 4 joueurs, le nombre de courses terminées en première, deuxième ou troisième position sera affiché. (Ces scores ne seront pas sauvegardés si vous éteignez votre console.)
Une fois la partie terminée, un menu apparaîtra vous proposant de:

Recommencer (RETRY): . . . . . Recommencer la même course avec les mêmes personnages.
Changer de parcours (COURSE CHANGE): . . . . . Choisir un nouveau parcours.
Changer de personnage (DRIVER CHANGE): . . . . . Choisir un autre personnage.
Quitter (QUIT): . . . . . Retourner à l'écran de sélection du mode.

A l'exception de l'option «RETRY», vous pouvez choisir n'importe laquelle de ces options en actionnant la pause pendant la partie.

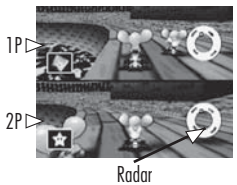
Mode Battle

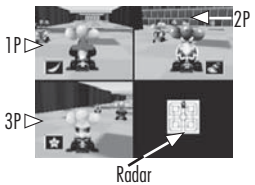
Le but du jeu est de renverser vos adversaires et ainsi leur faire perdre leurs ballons.
Aidez-vous du radar pour pouvoir les localiser facilement.

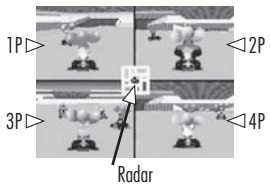
Sélection d'un parcours

En mode Battle, vous avez le choix entre quatre parcours différents.

L'écran de jeu







Comme en mode Vs, la position des coureurs est affiché à l'écran. Cependant, les autres options ne sont pas disponibles en mode Battle.

Régles

Les trois ballons

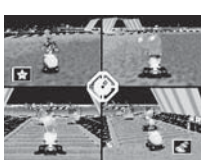
Chaque kart possède trois ballons. Celui qui aura gardé au moins un ballon sera désigné vainqueur.

Comment éclater un ballon

1. En glissant sur une banane, ou en heurtant un adversaire à grande vitesse.
2. En touchant une carapace, une fausse boîte à bonus, etc ...
3. En sortant du parcours.
4. En touchant une bombe à roulettes.

Une fois votre dernier ballon perdu ...

En mode 3 ou 4 joueurs, lorsqu'un coureur perd tous ses ballons, il ou elle devient une petite bombe à roulettes. Les bombes à roulettes ne peuvent remporter la partie mais elles peuvent foncer sur un coureur et lui éclater un ballon. Les bombes à roulettes ne peuvent exploser qu'une seule fois, elles ne peuvent pas utiliser de bonus et ne sont pas visibles sur le radar.



Mode Time Trial

Dans ce mode, vous devez terminer la course le plus vite possible. A l'inverse des autres modes, aucun mauvais bonus ne viendra vous barrer la route. Devenez un as du volant et battez les records!

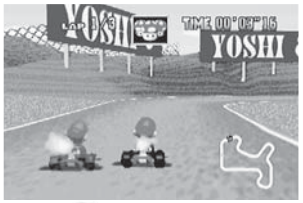
Recommencer (RETRY)

Tentez votre chance à nouveau sur le même parcours et mesurez-vous à votre fantôme...

Qu'est-ce que le fantôme...?

Le fantôme est une sauvegarde du meilleur joueur en mode Time Trial. Après avoir couru, choisissez «RETRY» et un fantôme apparaîtra: il est l'exacte copie du personnage ayant fait le meilleur temps sur ce parcours. Servez-vous du fantôme pour améliorer votre record personnel!

– Si vous ne terminez pas la course ou si vous actionnez la pause, le fantôme ne sera pas enregistré.
– Si vous êtes trop lent ou si vous faîtes de grosses erreurs de parcours (sortie de piste, chute, etc...) le fantôme ne sera pas enregistré.
– Un message apparaîtra si votre fantôme ne peut être enregistré.



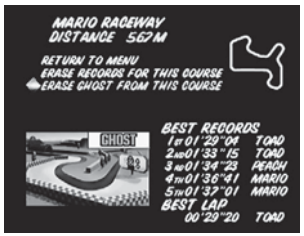
7. Cartouche de sauvegarde

Charger un fantôme enregistré

Les fantômes enregistrés seront automatiquement chargés et affichés lorsque vous sélectionnerez une course en mode Time Trial.

Sur l'écran des sauvegardes, si vous désirez effacer un fantôme, choisissez le parcours correspondant puis l'option «ERASE GHOST». Un message apparaîtra: sélectionnez «ERASE» pour confirmer.

Si un parcours possède un fantôme, «GHOST» sera affiché au-dessus du plan.



1. En mode Time Trial, terminez une course sans faire d'erreurs ni mettre en pause.

2. Sélectionnez «RETRY» et un fantôme apparaîtra. Cette donnée sera sauvegardée (si vous battez le fantôme, un nouveau fantôme sera créé puis sauvegardé).

3. Sélectionnez ensuite «SAVE GHOST». S'il s'agit de la première fois que vous utilisez cette option, un fichier sera automatiquement créé dans votre cartouche de sauvegarde.

4. Sélectionnez un des deux fichiers disponibles. Si un fantôme concernant ce parcours a déjà été sauvegardé dans un des fichiers, vous l'effacerez automatiquement. **Attention:** deux fantômes d'une même course ne peuvent être sauvegardés.

Si vous éteignez votre console, si vous appuyez sur RESET ou si vous enlevez/insérez la cartouche de sauvegarde pendant une sauvegarde, les données risquent d'être effacées.

Problèmes lors de l'utilisation de la cartouche de sauvegarde

Si un problème survient lors de l'utilisation de votre cartouche de sauvegarde, un message d'erreur apparaîtra.

N64 CONTROLLER PAK IS NOT DETECTED. IF YOU WANT TO SAVE THE GHOST DATA,
PLEASE INSERT THE N64 CONTROLLER PAK INTO CONTROLLER 1.

Eteignez votre console puis insérez votre cartouche de sauvegarde dans la manette 1. Si vous jouez en mode Time Trial sans avoir inséré de cartouche de sauvegarde, il vous sera impossible de sauvegarder un fantôme.

INSUFFICIENT BLANK PAGES IN N64 CONTROLLER PAK, GHOST CANNOT BE SAVED.
121 PAGES ARE NEEDED FOR THIS GAME. FOR DETAILS, PLEASE SEE INSTRUCTION BOOKLET.

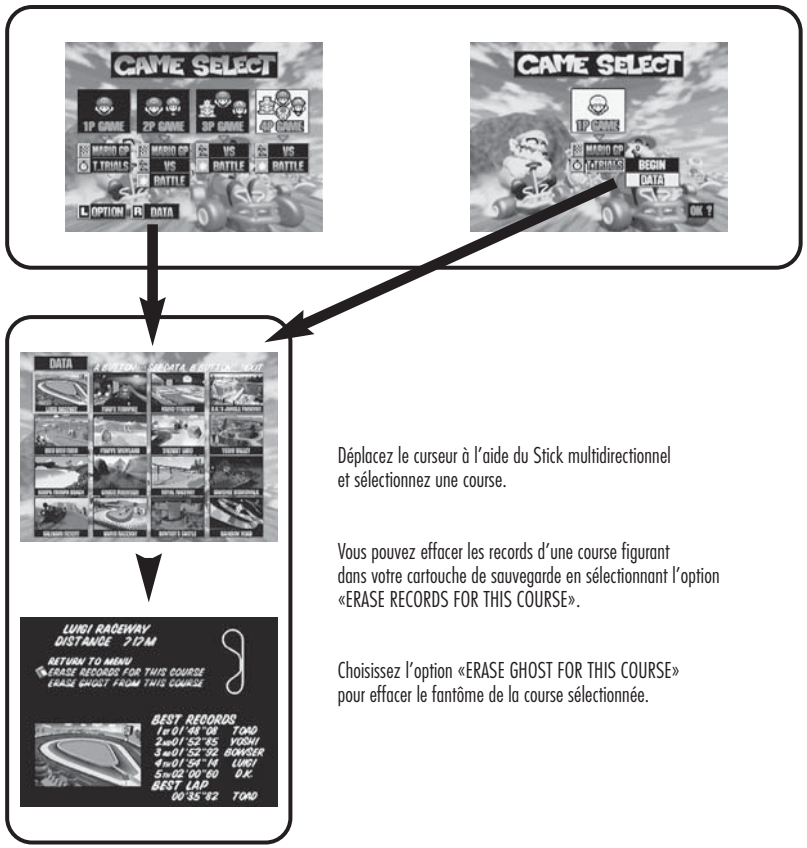
Après avoir correctement inséré votre cartouche de sauvegarde, maintenez Start puis allumez votre console de jeu (ou appuyez sur RESET). Le menu de la cartouche de sauvegarde apparaîtra. S'il reste moins de 121 pages de libre, effacer une sauvegarde pour avoir au moins 121 pages et ainsi pouvoir inscrire votre donnée. Attention: une donnée effacée ne peut être restaurée.

Assurez-vous que chaque élément a été correctement branché et recommencez la procédure. Si un message apparaît à nouveau, appelez le service consommateur Nintendo.

Statistiques

Ecran des statistiques

L'écran des statistiques (DATA) vous permet de consulter les records inscrits dans chaque course.
Lorsque l'écran de sélection apparaît, appuyez sur le bouton R ou choisissez le mode Time Trial puis le menu DATA.



Déplacez le curseur à l'aide du Stick multidirectionnel et sélectionnez une course.

Vous pouvez effacer les records d'une course figurant dans votre cartouche de sauvegarde en sélectionnant l'option «ERASE RECORDS FOR THIS COURSE».

Choisissez l'option «ERASE GHOST FOR THIS COURSE» pour effacer le fantôme de la course sélectionnée.

Lorsque l'écran de sélection est affiché, appuyez sur le bouton L pour accéder au menu option. Vous aurez alors la possibilité d'altérer certains paramètres.

Sound Mode

Il vous est possible de changer le mode sonore (appuyez sur A pour choisir entre Mono et Stéréo).

Stereo:

Utilisez l'option Stereo si votre téléviseur est de type stéréo.

Mono:

Utilisez l'option Mono si votre téléviseur est de type monaural.

Headphone:

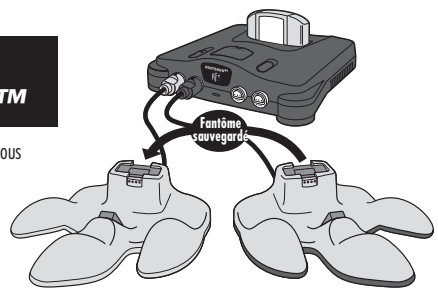
Utilisez l'option Headphones si vous désirez jouer en utilisant un casque audio.

Erase All Data

Vous pouvez effacer tous les fichiers figurant dans votre cartouche de sauvegarde.
Attention: une fois effacées, les sauvegardes ne peuvent être restaurées.

Copy to Another N64 Controller Pak™

En utilisant une deuxième cartouche de sauvegarde, vous pouvez copier les fantômes sauvegardés.



Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

UK and Ireland:
Nintendo UK
188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K.

France:
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise, www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen

España:
Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D, Miniparc 1-El Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), http://www.nintendo.es

Italia:
Nintendo Italia
Piazzale Biancamano 8, 20121 Milano

Scandinavia:
Bergsala AB
Box 10204, Marios gata 21, 434 23 Kungsbacka, Sweden

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE